

Алгоритмом дискусії по темі семінарського заняття є:

1) поділ академічної групи з 25—27 студентів, як правило, на чотири підгрупи та визначення лідерів у підгрупах;

2) окреслення для підгруп спірного питання та надання джерел інформації;

3) аналіз вказаних джерел інформації з погляду знаходження відповіді на спірне питання;

4) дискусія у підгрупах перед вибором рішення визначеного спірного питання;

5) прийняття визначеного розв'язання по спірному питанню та обговорення цього рішення в процесі дискусії у підгрупі;

and similar papers at core.ac.uk

provided by Institutional Repository of Vadym Hetma

7) знаходження істини по спірному питанню шляхом загальної дискусії в академічній групі;

8) обговорення обраного рішення по спірному питанню на семінарському занятті в академічній групі;

9) підведення підсумку по знайдений відповіді на спірне питання.

*Мякишевська О. М., старш. викл.,
кафедри банківських інвестицій*

ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ТРЕНІНГОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ВИКЛАДАННІ ДИСЦИПЛІНИ «ІПОТЕЧНИЙ РИНОК»

Нині в світі використовується понад 2000 ділових ігор. Найбільше розповсюдження вони мають у системі підготовки і передпідготовки спеціалістів у США і країнах СНД. Також розповсюджуються і застосовуються ділові ігри в Англії, Канаді, Японії, Франції, Німеччині, Польщі.

Сучасні тренінгові технології служать для активізації навчання та передбачають використання різних методів, які відрізняються як формою проведення занять, так і завданнями, які вирішуються в навчальному процесі.

Методи активізації навчання, зокрема ситуаційні завдання, ділові ігри, мозкові атаки, лекції-диспути, ігрове проектування є не лише складовою частиною сучасних тренінгових технологій, а й служать критерієм оцінки правильності обраної стратегії навчаль-

ного процесу, майстерності викладача, результативності роботи в цілому. Ділові ігри, наприклад, можуть бути використані під час проведення атестації студентів, перевірки їх підготовки до майбутньої практичної діяльності.

Для оцінки знань студентів використовуються комплекси проблемних ситуаційних завдань, вирішити які неможливо без глибокої теоретичної підготовки, навичок прийняття оптимальних рішень.

На сучасному етапі значним недоліком традиційного навчання є перевантаження студентів навчальною інформацією, яка сприймається сенсорним способом за допомогою зовнішніх аналізаторів, тобто почуттєвою сигнальною системою. Проте, крім сенсорних існують моторні, сенсомоторні та інші способи, які також слід використовувати при формуванні та підготовці спеціалістів. Тому при викладанні дисципліни «Іпотечний ринок» застосовуються в навчальному процесі ігрові заняття, імітаційні методи, мозкові атаки, робота в малих групах, лекції-диспути, відкриті лекції за участю провідних фахівців-практиків, що активізують систему сприйняття та опанування дисципліни.

Однією з умов ефективності опанування дисципліни «Іпотечний ринок» є свідоме засвоєння знань, для якого характерні єдність слова, образу і творчої діяльності студентів при їх активності та самостійності.

Однією з ефективних форм самостійної роботи студентів є проведення ділової гри у вигляді комплексного практичного завдання. До ігрового прийому належать способи поділу студентів на малі групи (за інтересами, жеребкуванням, алфавітом, рівнем підготовки тощо); порядок обговорення одержаної інформації; способи прийняття рішень; стимулювання активності.

Ділова гра — один із методів активного навчання, що базується на імітації, моделюванні, спрощеному відтворенні реальної економічної ситуації в ігровій формі.

У діловій грі кожен учасник грає роль, виконує дії, аналогічні поведінці людей у житті, але ігри використовуються як метод практичного навчання економіці, бізнесу, служать засобом пізнання норм економічної поведінки, освоєння процесів прийняття економічних рішень.

Для виконання комплексного практичного завдання студентам необхідно опрацювати та проаналізувати інформацію фінансово-кредитних установ щодо умов, процесу та аналізу фінансування та кредитування на ринку нерухомості з використанням інформаційних джерел інших учасників ринку нерухомості.

Метою проведення ділової гри є:

- вивчення нормативно-правової бази у сфері іпотечного кредитування;
- уміння працювати з інформацією на ринку нерухомості;
- ознайомити з функціональною структурою ринку іпотеки;
- опанування студентами практичних навичок в організації та механізмі іпотечного кредитування фінансово-кредитними установами;
- обґрунтування проведеної роботи;
- сформувати у студентів навички ведення дискусій та публічних виступів.

Професійні компетенції, які набуває студент після проведення ділової гри:

- оволодіння механізмом функціонування ринку іпотечних кредитів та умов їх надання фінансово-кредитними установами;
- здобуття глибоких практичних навичок у процесі здійснення операцій по кредитуванню на іпотечному ринку;
- здобуття навичок використання різних методів оцінки об'єктів іпотечного ринку;
- практичне пізнання особливих взаємовідносин між фінансово-кредитними установами та іншими суб'єктами, що мають безпосереднє відношення до іпотечного ринку;
- знати сучасне законодавство, методичні, нормативні та інші правові документи, що регламентують процес іпотечного кредитування.

Стадії виконання завдань та проведення ділової гри:

1-а стадія: отримання студентами умов виконання індивідуального завдання для проведення гри, розподіл студентів у групі за ролями;

(виконавець — викладач — тренер).

2-а стадія: збір, обробка, аналіз інформації, виконання розрахункових дій, індивідуальна робота; *(виконавці — студенти).*

3-а стадія: проведення ділової гри в аудиторії: презентація студентами виконаних завдань відповідно до визначених ролей, проведення порівняльного аналізу та загальної дискусії.

(виконавці — студенти, в дискусії приймає участь викладач).

4-а стадія: порівняльний аналіз наданої інформації, аналіз усіх альтернатив та підведення підсумків з проведеної ділової гри *(виступ викладача).*

Також у процесі навчання використовуються дидактичні кросворди, які складаються з слів, що створюють уявно-термінологічну основу теми заняття. Розробляючи кросворди, слід виді-

ляти поняття, які повинен засвоїти студент на попередніх лекціях. Рисунок кросворду може бути несиметричним, що зумовлено «незручністю» слів, які відповідають тим чи іншим поняттям.

Методика роботи з кросвордами на заняттях зводиться до їх розв'язання. Для цього студентам роздають заздалегідь підготовлений рисунок кросворда та умови його розв'язання. Одночасно на дошці вивішують великий рисунок і гравці команд можуть розв'язувати кросворд, вкладаючи в прозорі кишені букви із раніше виготовленого алфавіту. Члени команд з дозволу капітанів виходять до дошки і складають те чи інше слово, адекватне тому чи іншому поняттю.

Критерії оцінки активних методів навчання, і особливо ігрових такі, як:

- високий ступінь спонукальної активності студентів;
- тривалість цієї активності;
- постійний взаємозв'язок викладача і студентів, сприяння розвитку пізнавальної й розумової діяльності студентів та обумовлення їх інтересу до матеріалу, що викладається, і до майбутньої професії.

Однак слід підкреслити, що ігрова технологія ні в якому випадку не повинна підміняти традиційні, перевірені багаторічним досвідом методи навчання.

Останнім часом сучасні тренінгові технології використовуються у різних сферах діяльності людей, у тому числі й у навчанні студентів — майбутніх професіоналів. Це дає змогу за короткий проміжок часу вирішити завдання інтенсивного формування та розвитку професійних навичок та вмінь.

*Нікітін А. В., канд. екон. наук, доцент,
кафедра менеджменту банківської діяльності*

ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДІВ КОНКРЕТНИХ СИТУАЦІЙ У ПІДГОТОВЦІ СТУДЕНТІВ МАГІСТЕРСЬКОГО РІВНЯ

Досвід застосування дворівневої системи підготовки фахівців із банківської справи у нашому вищому навчальному закладі (бакалавр-магістр) призводить до можливості та необхідності його узагальнення з метою більш якісного застосування навчальних технологій на кожному з рівнів. У цій доповіді зосередимось на особливостях підготовки магістрів.